

What's the time, Mr Wolf?

Ausstellung Rachel Lumsden

Galerie Schönenberger, Kirchberg

9. - 30.9.2012

Der Titel der Ausstellung nimmt Bezug auf ein angelsächsisches Fangspiel für Kinder: Der zum Wolf bestimmte Spieler stellt sich in Entfernung und mit dem Rücken zur Gruppe auf. Die Mitspieler skandieren gemeinsam die Frage: „What's the time, Mr Wolf?“ Der Wolf macht eine Zeitangabe, zum Beispiel: „It's three o'clock.“ Die genannte Stunde verpflichtet die Mitspieler die dementsprechende Anzahl laut auszuzählender Schritte Richtung Wolf zu tun. Das nun wiederholte Antwort- und Fragespiel bringt sie immer näher zum Raubtier. Ist Herr Wolf der Überzeugung, die anderen Kinder seien nun in Griffweite, wird er auf die erneut gestellte Frage seine zweite mögliche Antwort geben und ruft: „It's dinnertime!“ Er wendet er sich um und versucht, eines der nun davonrennenden Kinder zu fassen. Gelingt ihm das, so wird seine Beute zum neuen Mr. Wolf, und das Spiel kann wieder beginnen.

Es ist die Mischung aus Sicherheitsgefühl in der Gruppe, die daraus entstehende Provokationslust, das Löcken gegen die zunehmende Gefahr, die Angst vor dem Gefressenwerden - „It's dinnertime!“ - und der Entladung in eine nun vereinzelnde Fluchtbewegung, die die Geschichte der Menschengattung in nuce zu erzählen scheint, ihre Angst, als Raubtierbeute zu enden, aber auch ihren Willen, sich von dieser einstmals sehr realen und offenbar tief sitzenden Angst nicht unterkriegen zu lassen, sondern immer wieder - auch heute noch - gegen sie anzuspielen. In den Malereien von Rachel Lumsden scheint dieses Spiel mit der Angst die gemeinsame Grundlage zu sein, auch wenn die einzelnen Serien oder grossformatigen Leinwände jeweils andere Aspekte des Widerspiels von Angst vor und Lust zur Gefahr visuell erkunden und gestalten.

Die fünfteilige Arbeit **„Ballad of the Gingham Skirt“** (Gingham ist ein kariertes, zweifarbiges Baumwollgewebe, das vor allem in Manchester hergestellt wurde) führt in die ritualisierte und sehr harmlos wirkende Welt des Bowlingscenters, in dem die Kausalität zwischen Kugel und Kegel in geordneten Bahnen läuft, und Zufall und Gefahr ausgeschlossen bleiben, auch wenn die sowohl filmisch als auch hopperesk wirkende Sequenz beiläufig andeutet, dass bei einem dort kegelnden Paar nicht alles nur gute Laune zu sein

scheint.

Spiel und Ritual sind auch in „**Cat's Cradle**“ ein Thema, die lange, aus dem Bild laufende Leine macht, in geschickter Gegenläufigkeit zum Titel („Cat's Cradle“ ist ein Fingerfadenspiel, das in einer komplizierten Figur, der „Wiege“ endet), klar, dass nun Zug- und Fliehkräfte herrschen, die kontrolliert werden müssen und von den Beteiligten eine formelle Steifheit in Kleidung und Haltung verlangen, eine Künstlichkeit, die die Bildstrategie mittels Cadrage und erhöhtem Blickpunkt noch steigert.

In „**When Push Comes to Shove**“ - eine Redewendung, die ihr Äquivalent im Deutschen mit „Wenn's hart auf hart kommt/geht“ hat und die finale Zuspitzung einer Konfliktsituation meint - ist aus den Planungsspielen blutiger Ernst geworden. In einem fensterlosen Kommandoraum nehmen uniformierte Frauen via Kopfhörer Anweisungen entgegen und scheinen mit langen Stäben oder Schiebern etwas zu bewegen, das nicht abgebildet ist, aber im Kontext vermutlich Symbolfiguren für Einheiten oder Waffengattungen auf einer Karte sein könnten. Hinter und über ihnen sitzen auf einer Galerie beobachtende Figuren. Die Szene ist in schwaches phosphorizierendes Licht getaucht, die Palette reduziert und kontrastreich, der Pinselduktus schnell, gestisch und dennoch genau in der Charakterisierung von Gesichtern und Typen. Dringlichkeit und Hast angesichts imminenter und vom blutroten Tischfeld evozierter Gefahr prägen die Situation.

Den englischen Fuchsjägern begegnet man wieder in „**Watergiven**“, doch wirken sie hier nicht so, als hätten sie noch im Griff, was zuvor an ihren Leinen gezogen hat. Suchend und Spielfiguren sehr ähnlich stehen sie ratlos in einem umgrenzten Feld oder einer Arena. Sie werden noch durch ihre Uniform charakterisiert, aber alles andere - Hunde, Pferde, Wald, Landschaft mit Fuchs - hat sich ihnen entzogen. So wirken sie sowohl absurd als auch existentialistisch, ihr Spiel findet nicht mehr statt, und etwas anderes scheinen sie nicht zu kennen - vielleicht gleichen sie deshalb Wüschelrutengängern. Der malerische Blick ist trotz des poetischen Titels kühl und reduziert, fast wissenschaftlich, die peinture zurückgenommen und untypisch trocken, der Bildausschnitt mit den Schrägen im Vordergrund und dem Mittelhorizont betont das Prekäre, auch Ausgesetzte der Figuren. Das Spiel hat sich verflüchtigt, nur die Regeln sind geblieben und haben eine Trockensteppe mit ein paar herumirrenden Verwirrten entstehen

lassen.

Da sind die Typen - und man muss angesichts ihrer grauen Gesichtsschemen von Typen sprechen - im Bild „**Pit Stop**“ von anderem Zuschnitt: Der Sumpfpf mit den roten und schwarzen Zahlenfeldern vor ihnen scheint sie geradezu magisch anzuziehen, vielleicht weil sie wissen, dass sich der Spielverlauf weitgehend ihrer Kontrolle entzieht, wird es sich hier doch vermutlich um ein Glücksspiel handeln. Ihrer Lust am möglichen Gewinn und am möglichen Verlust entspricht das gut bestückte Arsenal an Spielchips: Gut möglich, dass sich die noch fast zögerlich getätigten Einsätze rasch steigern und dann ins Astronomische wechseln werden. Man wird nicht fehlgehen, wenn man „Pit Stop“ (Boxenhalt, wörtlich und auch beabsichtigt: Halt in der Grube) mit den megalomanen und desaströsen Jongleurakten der Finanzindustrie in jüngster Vergangenheit gegenliest. Die Malerin ist hier voll in ihrem Element: So kühn sie Gesichter, Hemden und Krawatten definiert, so sumpfig und eingedickt legt sie das Spielfeld an, die Möglichkeiten der Ölfarbe bis an die Grenzen, aber immer mit Bezug zum Inhalt auslotend. Farbe ist bei Lumsden niemals Selbstzweck, hat aber ein starkes und materialbedingtes Eigenrecht, das sich die Malerin anverwandelt und zur Sprache erhebt.

Der Titel des zweiten Glücksspielbildes „**Kingdom Come**“ - das Königreich komme - verweist auf die Erlösungsfantasien, die das Spiel mit dem Zufall immer wieder attraktiv machen: Würde denn Göttin Fortuna ihr Füllhorn tatsächlich über einen ausschütten, so hätte man nicht nur ein besseres Leben, sondern wäre auch ein anderer, glücklicherer Mensch und mindestens so souverän wie der graue, allem enthobene Reiter auf „**Twelve o'Clock High**“ direkt links davon. Aber vielleicht ist das bereits zu weit gedacht: Zu sehen ist vor allem eine Vertrautheit der Menschen mit den Glücksspielmaschinen, die die Spieler einzurahmen und ihnen ein Sanctum zu gewähren scheinen, einen Bereich, in dem sie sich so sicher und entspannt fühlen, dass sie beinahe gleichgültig wirken. Lumsden legt diese kleine Szene mit grosser malerischer Freiheit an, hält beispielsweise in der linken Bildhälfte Vorder-, Mittel- und Hintergrund klar auseinander, löst sie rechts hingegen in einem grau-schwarz-roten Schleier auf und schafft so den L-förmigen Rahmen für den nuancierten Farbbereich der Spieler, der wie ein Bild im Bild Farbwerte und Gesichtsprofile rhythmisiert, im bewussten Kontrast zu der seriellen Anordnung der Maschinen und

Grauwerte darunter.

Das kleinformatische Trio rechts von „Kingdom Come“ fasst die Thematik des Spiels nochmals zusammen und stülpt sie aus den manchmal fast klaustrophobischen Innenräumen zuvor in Stadtlandschaften aus, wo sich die Jagdreiter plötzlich als seltsam unzeitgemäss wirkende Reiterstatuen finden und Mister Wolf in Dandypose ungemein gelassen einer städtischen Strasse vorsteht. Die nah an Grisailen gehaltenen Pariser Veduten rahmen die Farbstudie einer englischen Bingo-Hall ein, deren Titel „**Daily Bread**“ auch auf das Nüchterne und Alltägliche einer Unterhaltungskultur verweist.

Mit „**Six Impossible Things Before Breakfast**“ - der Sequenz von fünf(!) traumartigen Bildern links des Eingangs - stösst Lumsden in einen Bereich vor, in dem es für die Begegnung mit der Angst, dem Unbekannten und Bedrohlichem keinen Schutz, keine Rituale, keine Regeln, keine Spiele mehr gibt. ES - seien es Indianer, Pumas, Flammen, Stierköpfe oder nackte Männer mit Ständer - steht plötzlich mitten im Wohnzimmer und verkündet noch vor dem Frühstück: „It`s dinnertime!“

Es ist die ursprüngliche Kraft der Bilder, die in Träumen hochkommen, sich vor das Tagesbewusstsein stellen und von einer anderen, starken Welt zeugen, die, wenn angenommen, zur Verbündeten, wenn hingegen abgelehnt zur Bedrohung wird.

Rachel Lumsden berührt in dieser kleinen Serie auch einen der Urgründe ihrer Malerei. Sie ist eine intensive und konstante Träumerin, und die Spannung, die Vielfalt und die Schönheit ihrer Malereien kommt, abgesehen von ihrem hoch entwickelten Handwerk und ihrer gestalterischen Professionalität, nicht von irgendwoher. „What`s the time, Mr. Wolf?“ skandiert die Malerin.

Und Mr Wolf dreht sich um und brüllt:

„It`s painting time!!“

Stefan Sprenger